

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH BERSAING**



Judul:

**PENGEMBANGAN DESAIN INTERIOR
MUSEUM RADYAPUSTAKA
BERBASIS “ERGONOMI (KENYAMANAN DAN KEAMANAN)”
SEBAGAI PUSAT BUDAYA, INFORMASI DAN TUJUAN WISATA
DI KOTA SURAKARTA**

Oleh:

**Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn.
Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn, M.Ds
Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn**

Dibiayai oleh:

**Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Hibah bersaing tahun anggaran 2013
Nomor : 4688/IT6.1/PL/2013**

**PUSAT PENELITIAN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2013**

**LAPORAN PELAKSANAAN PENELITIAN
HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2013**

Kategori : Penelitian Hibah Bersaing
Tahun : 2013
Institusi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, Program Studi
Desain Interior
Nama Peneliti : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn
Anggota : 1. Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn, M.Ds
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn

KETERANGAN UMUM

1. Judul : Pengembangan Desain Interior Museum Radyapustaka Berbasis “Ergonomi (Kenyamanan dan Keamanan)” sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata di Kota Surakarta
2. Dibiayai dengan kontrak kerja nomor : 4688/IT6.1/PL/2013
3. Nilai Kontrak : Rp. 48.000.000 (empat puluh delapan juta rupiah)
4. Jangka waktu penelitian : 10 Bulan (Tahun I)
5. Personalia

No	Nama	Program Studi	Tugas dalam penelitian
1.	Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn	Desain Interior	Koordinator, susun pedoman pengumpulan data, pendokumentasian, susun laporan kemajuan, presentasi hasil laporan kemajuan.
2.	Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn, M.Ds	Desain Komunikasi Visual	Pengumpulan data, analisis dan susun laporan kemajuan.
3.	Ranang Agung Sugihartono, S.Pd, M.Sn	Televisi	Pengumpulan data, analisis data, susun laporan kemajuan.

6. Lokasi Penelitian : Surakarta
7. Hasil yang sudah dicapai :
 - a. Uji coba desain melalui simulasi dengan program komputer 3D Max
 - b. Focus Gruop Discusion (FGD) dengan pihak museum dan pihak terkait.
 - c. Prototype vitrin.

8. Hambatan dan cara mengatasi:

Keterlambatan turunnya dana sangat berpengaruh pada kelancaran jalannya penelitian, terutama pada koordinasi awal dan mewujudkan desain menjadi produk. Untuk mengisi hal tersebut, maka kegiatan penelitian tetap dilaksanakan sebatas kemampuan dana yang dapat diusahakan.

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Enyoman Murtana, S.Kar., M.Hum
NIP. 19582311982031039

Surakarta, 2013

Ketua Peneliti

A handwritten signature in black ink, belonging to Agung Parnomo.

Agung Parnomo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 1970081997031001

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
ABSTRAK	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Khusus	2
C. Keutamaan Penelitian	2
BAB II. STUDI PUSTAKA	4
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	11
A. Tahap I	11
B. Tahap II	14
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	17
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Vitrin A (Patung dada KRA Sosrodin IV).....	18
Gambar 2. Vitrin B (Patung dada Johannes Albert Wilkens).....	19
Gambar 3. Vitrin C (Piala porselen hadiah dari Napoleon Bonaparte..... kepada Sri Susuhunan Paku Buwana IV)	20
Gambar 4. Vitrin D	21
Gambar 5. Vitrin E (Replika Patung).....	22
Gambar 6. Vitrin F (Piring keramik)	23
Gambar 7. Vitrin G (Miniatur Songgo Buwono).....	24
Gambar 8. Vitrin H (Gerabah)	25
Gambar 9. Vitrin I	26
Gambar 10. Vitrin J (Perunggu)	27
Gambar 11. Vitrin K (Wayang Kulit).....	28
Gambar 12. Vitrin L (Senjata Senapan)	29
Gambar 13. Vitrin M (Senjata Trisula).....	30
Gambar 14. Modul penataan koleksi museum.	31
Gambar 15. Alternatif 1 Vitrin untuk Topeng (TERPILIH)	33
Gambar 16. Alternatif 2 Vitrin untuk Topeng.	33
Gambar 17. Alternatif 3 Vitrin untuk Topeng.	34
Gambar 18. Alternatif 1 Vitrin untuk Wayang. (TERPILIH)	35
Gambar 19. Alternatif 2, Vitrin untuk Wayang.	35
Gambar 20. Alternatif 3, Vitrin untuk Wayang.	36
Gambar 21. Alternatif 1, Vitrin untuk Patung. (TERPILIH)	37
Gambar 22. Alternatif 2 Vitrin untuk Patung.	37
Gambar 23. Alternatif 3, Vitrin untuk Patung.	38
Gambar 24. Suasana di dalam kegiatan FGD yang diselenggarakan	39

di ruang rapat jurusan Desain.

Gambar 25. Bapak Sukono dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemkot Surakarta sedang memberikan masukan.	40
Gambar 26. Ibu Yanti dari pihak Museum Radyapustaka menyampaikan pendapatnya.	40
Gambar 27. Bapak Cholis dari akademisi sedang memberika masukan.....	41
Gambar 28. Foto bersama panitia dengan tamu undangan.....	41
Gambar 29. Gambar Kerja Fitrin Topeng	43
Gambar 30. Gambar Kerja Fitrin Wayang	44
Gambar 31. Gambar Kerja Fitrin Patung	45
Gambar 32. Gambar Potongan dan Detail Konstruksi Fitrin	46
Gambar 33. Pengerjaan bagian dasar (<i>based</i>) dari vitrin untuk koleksi topeng.	47
Gambar 34. HPL digunakan untuk melapisi bagian dasar dari vitrin untuk topeng.	48
Gambar 35. Bagian atas dan bawah dari fitrin.....	49
Gambar 36. Kaca tempered 8 mm dilapis stiker transparant difungsikan untuk menempelkan koleksi topeng yang akan disajikan.	50
Gambar 37. Konstruksi ring penahan hambalan kaca pada bagian sudut.....	50
Gambar 38. Konstruksi pemasangan <i>hanging</i> dengan <i>screw</i> untuk meletakkan topeng.	51
Gambar 39. Konstruksi ring penahan hambalan kaca pada bagian sudut	51
Gambar 40. lampu LED untuk pencahayaan terhadap koleksi topeng	52
Gambar 41. Posisi saklar diletakkan di bagian bawah dari vitrin	52
Gambar 42. Pemasangan topeng ke dalam vitrin melalui samping dengan.....	53

menggeser bidang kaca ke atas

Gambar 43. Vitrin menggunakan pencahayaan lampu LED untuk	54
memberikan kekuatan visual pada topeng.	
Gambar 44. Koleksi topeng dalam vitrin dilihat dari sudut pandang yang lain..	55
Gambar 45. <i>Close up</i> topeng di dalam vitrin.....	56



ABSTRAK

Penelitian ini mengambil judul “Pengembangan Desain Interior Museum Radyapustaka Berbasis Ergonomi (Kenyamanan dan Keamanan) sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata Kota Surakarta “. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis dan mewujudkan Interior Museum Radyapustaka yang nyaman bagi pengunjung dan pengelola, juga memenuhi persyaratan keamanan untuk benda koleksi yang berada di dalamnya. Interior Museum Radyapustaka yang sekarang kurang nyaman di samping itu aspek keamanan terhadap benda koleksi dirasakan masih lemah. Sebagian dari sistem keamanan tersebut terkait dengan desain interior.

Tahap pertama bertujuan mengidentifikasi interior Museum Radyapustaka. Eksperimen desain akan dilaksanakan di kampus ISI Surakarta dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Interior dan pihak lain yang terkait. Untuk menggali data yang berupa artefak, literatur, dan informan dilakukan melalui observasi, studi literatur, wawancara, dan dokumentasi. Eksperimen desain dilakukan dengan pendekatan desain dan diperkuat oleh pendekatan evokatif, edukatif, psikologi dan sosio-budaya. *Triangulasi* data dipilih sebagai alat untuk menjaga tingkat *validitas* data, sedangkan model analisisnya bersifat interaktif. Model analisis SWOT dipakai ketika akan melakukan perumusan desain interior Museum Radyapustaka. Tahap ke-2 melakukan kegiatan uji-coba desain melalui kegiatan mewujudkan desain (produk eksperimen) dan penerapannya (implementasi desain), evaluasi, dan penyempurnaan konsep desain.

Kata Kunci: Museum, Radyapustaka, interior, kenyamanan, keamanan



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Museum merupakan salah satu media untuk mengeksplorasi proses pencapaian suatu bangsa, baik pencapaian di bidang seni, budaya, ilmu pengetahuan, bahkan teknologi. Karenanya museum semestinya dapat pula menjadi sarana untuk mencerdaskan bangsa. Kota Surakarta memiliki sebuah museum yaitu Museum Radyapustaka. Didirikan pada tanggal 28 Oktober 1890 oleh Kanjeng Adipati Sosrodiningrat IV pada masa pemerintahan PB IX, di dalam Kepatihan. Pada tanggal 1 Januari 1913, museum dipindahkan ke Gedung Museum Radyapustaka di jalan Slamet Riyadi Surakarta yang dulunya merupakan rumah kediaman seorang warga Belanda bernama Johankes Bussellar. Radyapustaka berada dibawah naungan Dinas Purbakala maupun Dinas Pariwisata Pemerintah Daerah Surakarta, tetapi berstatus yayasan yang dikelola oleh Yayasan Paheman Radya Pustaka yang dibentuk pada tahun 1951. Tugas pelaksana sehari-hari dibentuk presidium yang pertama kalinya pada tahun 1966 yang diketuai oleh Go Tik Swan (K.R.T. Hardjonagoro)¹.

Keberadaan benda-benda koleksi museum Radyapustaka mulai terancam keamanannya dan sudah terbukti ketika pada bulan Nopember tahun 2007 terjadi pencurian dengan menghilangnya sejumlah koleksi museum antara lain lima arca batu buatan abad ke-4 dan abad ke-9.² Untuk membantu permasalahan tersebut peranan desain interior pada sebuah museum sangat dibutuhkan. Rancangan interior sebuah museum akan mempertimbangkan aspek-aspek fungsi, kenyamanan, dan keamanan

¹ “Mengenang Radya Pustaka Yang Hidup” dalam Joglosemar, Selasa, 2 Desember 2008, h.4

² “Persoalan Demi Persoalan Mendera Museum Radya Pustaka” dalam Joglosemar, Rabu, 3 Desember 2008, h. 4.

sehingga keberadaannya terjaga dan bermanfaat dalam pengembangan budaya, sebagai sumber informasi dan menjadi salah satu tujuan wisata edukasi yang menarik.

B. Tujuan Khusus

Secara makro tujuan dari penelitian ini untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kenyamanan dan keamanan interior Museum Radyapustaka sebagai pusat budaya, informasi dan tujuan wisata, sehingga didapatkan alternatif desain sebagai sebuah solusi. Adapun tujuan khususnya adalah:

Tahap I

1. Identifikasi desain interior museum Radyapustaka, meliputi aspek organisasi ruang, pola sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang termasuk di dalamnya sistem display dan benda-benda koleksi museum, tata kondisi ruang, faktor keamanan, dan aspek estetis yang membentuk atmosfir ruang.
2. Merumuskan bentuk desain interior Museum Radyapustaka yang nyaman dan aman.

Tahap II

1. Uji Coba desain melalui simulasi dengan program komputer 3D Max
2. Mewujudkan desain (produk eksperimen) dalam bentuk prototype sistem display untuk benda-benda koleksi dan menerapkannya (implementasi desain).
3. Evaluasi dan penyempurnaan desain.
4. Perumusan dan pengusulan rekomendasi.

C. Keutamaan Penelitian

Keberadaan benda-benda kuno dan bersejarah sebagai warisan budaya yang sangat bernilai patut menjadi perhatian serius baik dari pemerintah maupun masyarakat secara umum. Artefak budaya tersebut banyak yang memiliki kandungan

peristiwa kehadiran manusia dari berbagai aspek yang terkait dengan perjalanan peradabannya menyangkut aspek sosial maupun mentalitas. Dengan demikian dapat direkonstruksi kembali berbagai aspek tersebut secara kronologis melalui penelusuran dan analisa terhadap benda-benda kuno dan bersejarah tersebut. Perjalanan panjang sejarah kota Surakarta sampai pada masa sekarang telah banyak meninggalkan bukti-bukti sejarah yang sangat bernilai dan berarti bagi generasi berikutnya.

Karena arti pentingnya sebagai cerminan masa lalu dengan segala aspek yang melingkupinya, sudah semestinya benda-benda tersebut ditempatkan pada museum dengan tujuan untuk menjaga kelestariannya yang akhirnya akan bermanfaat bagi masyarakat. Hilangnya beberapa koleksi penting Museum Radyapustaka oleh karena perbuatan orang-orang yang tidak bertanggung jawab bisa disebabkan oleh beberapa hal antara lain oleh sistem keamanan yang kurang memadai, penyalahgunaan wewenang di tingkat pengelola museum, dan mungkin juga karena kurangnya kepedulian masyarakat dan Pemkot Surakarta akan keberadaannya.

Disiplin ilmu Desain Interior sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan ruang yang tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, estetis, tata kondisi ruang yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia juga terhadap benda atau barang yang berada di dalamnya untuk suatu tujuan tertentu seperti benda koleksi pada museum. Sangat menarik ketika permasalahan di Museum Radyapustaka dikaitkan dengan bidang Desain Interior guna mencari pemecahannya. Persoalan keamanan terkait dengan sistem yang belum memadai antara lain perangkat display benda koleksi, yang tidak bisa memberikan perlindungan maksimal

BAB II

STUDI PUSTAKA

Pengertian museum sesuai dengan yang dijelaskan dalam *The International Council of Museum (ICOM)* yaitu "museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Selain itu museum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, melestarikan, mengkaji, dan mengkomunikasikan koleksi pada masyarakat³. Pada masa kini museum dapat berperan sebagai pusat budaya, pusat informasi, sentra pengembangan sosial ekonomi dan sebagai tempat tujuan wisata. Museum, sejarahnya tak lepas dari kolonial-imperialisme : kepentingannya terletak pada yang mengoleksi, yang mengunjungi, dan bukan yang dikoleksi. Berbagai benda dari daerah kolonial dikumpulkan dan diangkut ke negeri-negeri kolonial, untuk kemudian ditata, diberi nilai, dan dipertontonkan. Tentu saja nilai fungsional dari benda-benda itu telah dicabut dari konteksnya yang asli.⁴

Dari sejarah perjalanan museum yang demikian panjang, International Council of Museums (ICOM, bagian dari UNESCO) mendefinisikan museum sebagai lembaga *non profit* yang mengoleksi, meneliti, menginformasikan, memajang/memamerkan koleksi, merawat, melestarikan, artefak budaya dan lingkungannya kepada masyarakat luas untuk tujuan-tujuan pendidikan dan hiburan.⁵

³ Sutarga, Moh. Amir, Drs, *Pedoman Penyelenggaraan dan pengelolaan museum*, Dirjen. Kebud, Dep. P & K, Jakarta, 1983, Hal 18-19

⁴ Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, "Komitmen Museum Swasta", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 11.

⁵ Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, 2008, 11.

Museum, dengan demikian, adalah situs tempat kita belajar. Tapi di Indonesia umumnya, museum belum memainkan peran itu secara maksimal. Itulah salah satu penyebab mengapa museum bukan tujuan utama kunjungan masyarakat, para pelancong. Citra “museum” pada masyarakat umum seolah berhenti pada wujud bangunan tua berdebu, dengan ruangan gelap dan seram, etalase-etelase buram yang memajang barang koleksi (yang “mati”).

Museum dapat menjadi sumber untuk mengkaji berbagai hal, sesuai dengan koleksi yang disajikan. Kedudukannya dapat disejajarkan dengan perpustakaan atau *resource centre*. Mestinya museum punya kelebihan, karena koleksi museum menjadi sumber primer yang memberikan peluang untuk menginterpretasikannya secara luas. Tampilannya pun, baik gedung maupun tata pamernya, dapat didesain sedemikian rupa sehingga memberikan kenyamanan dan suasana yang berbeda, sehingga tercipta suasana ilmiah yang menyenangkan.⁶ Museum Radya Pustaka dengan beragam koleksinya yang bernilai sejarah, memiliki potensi untuk menarik minat wisatawan. Sejarah merupakan salah satu ciri khas yang menarik bagi wisatawan selain keindahan alam, iklim atau cuaca, kebudayaan, *ethnicity*, dan *accessibility*.⁷

Peran museum oleh Daniel Buren, yaitu peran : 1. *Aesthetic*, museum adalah *frame* dan *support* yang efektif untuk kerja mengomposisi teks atau objek, 2. *Economic*, museum memiliki atau memberikan nilai jual pada pameran, yang terseleksi atau pun yang bersifat istimewa, 3. *Mystical*, ketika museum telah memberikan nilai “Seni” terhadap suatu objek dalam tataran tertentu, ia sesungguhnya telah berperan sebagai tubuh yang mistik dari kesenian itu (*mystical body of Art*).

⁶ DS Nugrahani. “Museum : Potensi dan Popularitasnya”, (Majalah Gong No.99/IX/2008), 24.

⁷ James J. Spillane, S.J., *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2002), 64

Peran ini kemudian menyebabkan terjadinya keistimewaan teknis yaitu seperti pada umumnya disandang oleh museum : pemeliharaan (*preservation*), mengoleksi (*collection*), penampungan (*refuge*). Gagasan Dawn Cassey, direktur *The National Museum of Australia*, bahwa museum bermaksud dan menyadari pendekatan multidisiplin dengan mengombinasi berbagai subjek seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, karya seni, sekaligus pengetahuan sejarah dan sosial.⁸ Museum di Indonesia secara umum belum menjadi tempat yang prestisius untuk dikunjungi, dimana salah satu adalah faktor tata pameran yang muram dan tidak berubah dari tahun ke tahun, bahkan dari dekade ke dekade.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar museum menarik perhatian pengunjung antara lain:

1. Penampilan (*apperance*) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
2. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (*lay out*) yang logis.
3. Display, presentasi dan informasi yang memadahi dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, tape, guide dll.
4. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
5. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.⁹

Tata pameran, tidak lain sebagai ujung tombak bagi pesona museum, tetapi justru menjadi titik lemah bagi sebagian besar museum di Indonesia. Tidak hanya dari

⁸ Mikke Susanto. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta. 82

⁹ Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.14

segi penampilannya yang tampak muram sementara pengunjung lebih suka menyebutkan dengan suasana seram, tetapi seringkali koleksi yang dipamerkan tampak tidak mempunyai alur cerita (*storyline*), sehingga koleksi museum yang luar biasa itu hanya tampil sebagai *display* di kios barang antik.

Mengingat koleksi museum adalah sumber kekayaan intelektual yang tak tergantikan dan tak terbaharui, faktor pengamanannya layak dijadikan prioritas utama. Pengamanan koleksi museum dapat bersifat preventif dan kuratif. Pengaman yang bersifat preventif dilakukan untuk mencegah terjadinya kerusakan, kehilangan, atau kemusnahan koleksi. Sementara yang bersifat kuratif adalah tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki koleksi yang rusak karena alam maupun tindakan manusia yang biasa dikenal dengan istilah konservasi.

Masih banyak museum yang masih mengandalkan keamanan koleksinya pada kunci atau grendel pintu dan jendela ketimbang kamera CCTV yang sebetulnya juga dapat digunakan untuk memantau perilaku pengunjung yang membahayakan koleksi museum.¹⁰ Terdapat kecenderungan yang signifikan keberadaan museum kian terhimpit oleh keberadaan mal-mal yang setiap harinya ramai dikunjungi masyarakat. Museum kian menjadi tempat suram dan muram tak bermakna. Menyimak keadaan tersebut diperlukan suatu gerakan nasional agar banyak pihak terlibat, termasuk swasta, agar memiliki kepedulian terhadap pengembangan permuseuman ini.¹¹

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari kondisi manusia baik fisik maupun segala hal yang berkaitan dengan ke 5 indera manusia. Kondisi fisik manusia meliputi kerja fisik, efesiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek,

¹⁰ DS Nugrahani. 2008 : 25

¹¹ Setiawan Sabana, "Masalah Permuseuman di Indonesia", (Majalah Gong No.99/IX/2008),

konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain pengelihatannya, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman dan keindahan/kenyamanan.¹²

Berkaitan dengan desain interior , untuk selanjutnya akan dijelaskan beberapa tinjauan pustakanya. Kata "disain" dalam kamus *Webster* berarti : gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, dan kejelasan.¹³ Menurut Suptandar disain adalah:

Suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan di mana titik beratnya adalah sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan di mana satu masalah dengan lainnya saling terkait.¹⁴

Interior merupakan ruang *riil* di mana kita dapat merasakan kehadirannya secara fisik terdapat unsur-unsur pembentuknya seperti lantai, dinding, juga langit-langit dan ketika memasukinya dapat dirasakan secara fisik maupun psikologis adanya volume di sana. Menurut Friedman elemen ruang tersebut terdiri dari : bahan unsur pembentuk ruang, furniture, asesoris ruang, penghawaan, dan tata letak.¹⁵ Ruang selalu melingkupi keberadaan kita. Melalui volume ruangnya kita bergerak, melihat bentuk-bentuk dan benda-benda, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup, mencium bau semerbak bunga-bunga kebun yang mekar. Pada ruang, bentuk visual,

¹² Suptandar, J. Pamudji., *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior*, (Jakarta: Djambatan, 1999), 51

¹³ Agus Sachari, 1986. *Paradigma Desain Indonesia*, Pengantar Kritik, Penerbit CV. Rajawali, Jakarta, 27.

¹⁴ Suptandar, 1999 : 12

¹⁵ Fridman, Arnold, *Interior Design*, (New York: Elsevier Publishing Co., Inc 1976), 203-262

kualitas cahaya, dimensi dan skala, bergantung seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur bentuk.¹⁶

Lantai dan langit-langit merupakan elemen pembentuk ruang secara horizontal, sedangkan dinding dan pilar sebagai pembentuk ruang secara vertikal. Masing-masing unsur pembentuk ruang tersebut mengambil peran yang spesifik sesuai dengan karakteristiknya, sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap atmosfir ruang yang diwujudkan. Tetapi ketika memasuki ruangan mata manusia akan lebih dahulu memperhatikan unsur-unsur yang bersifat vertikal.

Bidang-bidang horizontal menentukan kawasan ruang di mana sisi-sisi vertikalnya telah ada. Bentuk-bentuk vertikal pada umumnya lebih aktif di dalam bidang pandangan kita jika dibandingkan dengan bidang-bidang horizontal dan oleh karenanya merupakan instrumen untuk membatasi volume ruang dan memberikan kesan *enclasure* yang kuat kepada benda di dalamnya. Unsur-unsur suatu bentuk dapat menjadi penyangga bidang lantai dan atap suatu bangunan. Merupakan alat bantu dalam menyaring aliran udara, cahaya, suara dan sebagainya melalui ruang-ruang dalam suatu bangunan.¹⁷

Lantai sebagai pembentuk ruang berfungsi sebagai penahan beban elemen pengisi ruang dan aktivitas yang bertumpu di atasnya. Ada beberapa persyaratan agar lantai bisa berfungsi sesuai dengan kebutuhan antara lain mudah dalam perawatan dan kuat menahan beban. Ruang dapat dipertegas karakternya melalui permainan level lantai. Bidang lantai dipertinggi dapat membentuk ruang yang mempunyai fungsi lain dari aktivitas yang ada di sekitarnya. Panggung (*stage*) misalnya merupakan hasil dari penaikan ketinggian dengan tujuan dapat dilihat lebih jelas dari arah penonton. Begitu pula dengan menurunkan level lantai akan dapat mempertegas suatu daerah ruang.

Dinding merupakan unsur vertikal dalam membentuk ruang, dan apabila disusun akan dapat tercipta berbagai macam bentuk ruang. Ruang tidak harus dibatasi

¹⁶ Ching, Francis D.K., *Arsitektur : Bentuk, Ruang & susunannya*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1991), 108.

¹⁷ Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta : Erlangga, 19961), 36

oleh empat atau lebih bidang vertikal yang saling bertemu masing-masing sisinya membentuk sudut tertentu. Fungsi dinding secara struktur untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap dan sebagainya (*load bearing wall*). Fungsi lain yang bersifat non struktur, dinding dipergunakan sebagai pemisah dan pembentuk ruang (*Partition Walls*). Pengolahan yang baik terhadap dinding akan sangat berpengaruh terhadap kualitas ruang yang ingin dicapai. Hal tersebut akan terkait dengan pertimbangan-pertimbangan pemilihan bahan, warna, aspek dekoratif yang disesuaikan dengan tema dan fungsi ruang. langit-langit (*Ceiling*) sebagai salah satu unsur pembentuk ruang, berperan untuk pembatas ruang bagian atas. *Ceiling* adalah sebuah bidang yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai penutup atap sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.¹⁸

Sistem tata kondisi ruang meliputi penghawaan, pencahayaan, maupun tata suara. Penghawaan adalah pengaturan terhadap sirkulasi udara dalam ruangan agar kondisi keseegarannya sesuai dengan kebutuhan penghuninya tetap terjaga. Cahaya sangat dibutuhkan untuk aktivitas dalam ruangan. Pencahayaan alam yang sering digunakan adalah sinar matahari yang diperoleh secara langsung melalui atap, jendela, genteng kaca dan lain-lain, sedangkan pencahayaan tidak langsung melalui *sky light*, permainan bidang kaca. Cahaya buatan diperlukan jika cahaya alam sudah tidak dapat digunakan untuk suatu penerangan dengan fungsi dan kondisi tertentu. Tata suara untuk ruang hunian juga penting untuk memberikan sentuhan suasana tertentu melalui pemasangan *sound system* yang benar.

Konsep Penyajian

¹⁸ Suptandar, 1999 : 161

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. TAHAP I

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di kota Surakarta, sebagai kota budaya dan wisata yang memiliki banyak peninggalan bersejarah, dimana sebagian artefaknya tersimpan di Museum Radyapustaka.

Pelaksanaan penelitian sebagai tahapan pertama akan dilakukan selama selama 12 bulan, dengan penjabaran sebagai berikut: 1 (satu) bulan untuk persiapan, 3 (tiga) bulan untuk pengumpulan data awal dan analisis awal, 1 (satu) bulan untuk diskusi hasil temuan awal dan *recheck*, 3 (tiga) untuk pengumpulan data dan analisis lanjut, 2 (dua) bulan untuk diskusi lanjut & pencatatan hasil, 2 (dua) bulan untuk penyusunan laporan.

2. Pendekatan dan Strategi Penelitian

Penulis melakukan penelitian kualitatif di dalam penyusunan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kenyamanan dan Keamanan Interior Museum Radyapustaka sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata di Kota Surakarta ". Penelitian ini menggunakan tinjauan disain dengan pendekatan multidisipliner, sebab dalam prosesnya dirasa kurang mencukupi kalau hanya dengan pendekatan yang menekankan pada segi apresiasi (*design appreciation*) dan penafsiran (*design interpretation*). Dalam mengkaji desain termasuk bidang interior, selalu terkandung juga konsekwensi untuk mengkaji aspek sosial, ekonomi, kebudayaan, teknologi dan psikologi, suatu karya.¹⁹

¹⁹ Agus Sachari, *Sosiologi Desain*, (Bandung: Penerbit ITB, 2002), 2

3. Teknik Pengambilan Sampel

Karena penelitian ini bersifat studi kasus terhadap interior Museum Radyapustaka, maka tidak dilakukan pengambilan sampel.

4. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa jenis sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini antara lain :

1. Informan yang terkait dengan obyek penelitian.
2. Sumber pustaka yang terkait dengan kaca dan ornamentasinya.
3. Interior Museum Radyapustaka Surakarta meliputi aspek organisasi ruang, pola sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang termasuk di dalamnya sistem display dan benda-benda koleksi museum, tata kondisi ruang dan faktor keamanan, dan aspek estetis yang membentuk atmosfir ruang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1. Wawancara dengan narasumber yang terkait dengan obyek penelitian
2. Mencatat data-data mengenai berbagai aspek dalam desain interior Museum Radyapustaka.
3. Mempelajari dan mengkaji kepustakaan yang dapat memberikan informasi dalam mendukung penelitian ini.
4. Mendokumentasikan melalui pemotretan terhadap sumber data seperti interior Museum Radyapustaka.

5. Validitas Data

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan teknik *triangulasi sumber* yang berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi

yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.²⁰ Dalam penelitian ini dapat dicapai dengan membandingkan data hasil pengamatan terhadap interior Museum Radyapustaka di lapangan dengan hasil wawancara terhadap berbagai sumber yang kompeten dalam bidang tersebut.

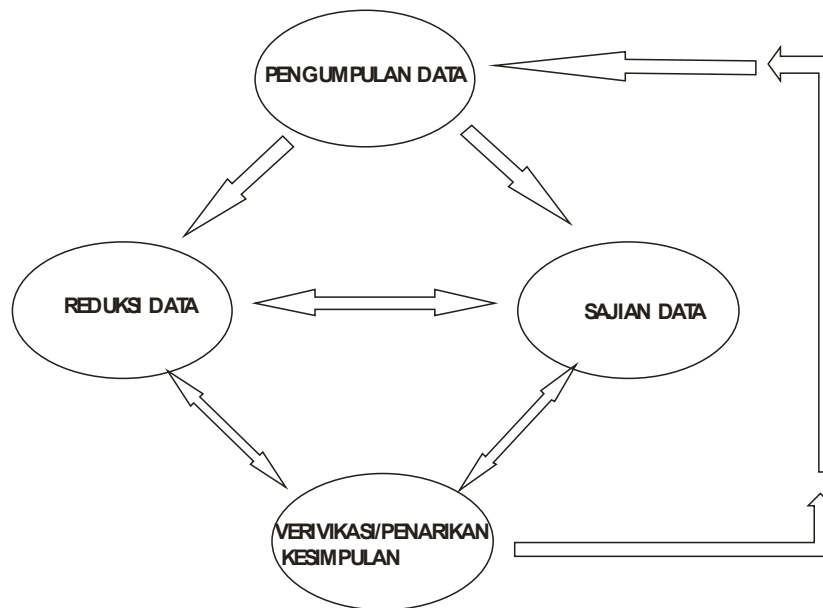
6. Analisis dan Penafsiran Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang berkaitan dengan obyek penelitian. Setelah itu mengadakan reduksi data melalui abstraksi sebagai usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Kemudian menyusunnya dalam satuan-satuan. Satuan-satuan tersebut dikategorisasikan sambil membuat koding. Dan tahapan terakhir adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.²¹

Teknik analisis yang akan digunakan mengacu pada model analisis interaktif dimana ketiga komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data (data display) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu proses siklus.

²⁰ Lexy J. Moeleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 1996), 178

²¹ Lexy J. Moeleong, 1996: 190.



Skema. Model Analisis Interaktif
(Miles & Habermen dalam HB Sutopo, 2002: 96)

Penafsiran data hanya bersifat *deskripsi analitik*, rancangan organisasional dikembangkan dari data, dengan demikian deskripsi baru yang perlu diperhatikan dapat dicapai. Tujuan penafsiran belum sepenuhnya mengarah pada penyusunan *teori substantif*.²²

B. TAHAP II

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kampus ISI Surakarta dan Museum Radyapustaka dalam rangka melakukan kegiatan :

1. Uji Coba desain melalui simulasi dengan program komputer 3D Max
2. Mewujudkan desain (produk eksperimen) dalam bentuk prototype sistem display untuk benda-benda koleksi dan penerapannya (implementasi desain).

²² Lexy J. Moleong, 1996: 198

Alokasi waktu yang diperlukan selama 12 bulan dengan penjabaran sebagai berikut: 1 (satu) bulan untuk persiapan, 3 (tiga) bulan untuk uji coba, 1 (satu) bulan untuk diskusi hasil uji coba, 3 (tiga) untuk eksperimen dan analisis lanjut, 2 (dua) bulan untuk diskusi lanjut & pencatatan hasil, 2 (dua) bulan untuk penyusunan laporan.

2. Strategi

Untuk keperluan melihat sejauh mana capaian hasil rancangan (*design*) interior Museum Radyapustaka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sangat diperlukan suatu sarana untuk mendekatkan pada situasi nyata melalui simulasi. Dengan demikian harus dipersiapkan program komputer *3D Max* guna memvisualisasikan hasil rancangan tersebut. Dalam implementasi produk eksperimen akan dipilih 3 contoh rancangan display untuk benda koleksi museum yang memenuhi persyaratan fungsi, kamanan, estetis dll. Ketiga contoh tersebut akan dibuatkan *prototype*-nya.

3. Evaluasi Hasil Uji Coba

Analisis SWOT akan digunakan untuk mengevaluasi hasil desain dan penerapannya sehingga akan diketahui sejauh mana tingkat kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman atau tantangannya (*threats*). Hasil evaluasi ini selanjutnya akan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan desain.

4. Sosialisasi

Tujuan dari sosialisasi desain adalah untuk mengenalkan hasil rancangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dan diharapkan ada tanggapan dari pihak-pihak

yang terkait seperti pengelola Museum Radyapustaka maupun pemerintah kota Surakarta. Bentuk sosialisasi tersebut dilakukan dengan mengirimkan hasil penelitian dan perancangan (desain) dalam wujud buku laporan, dan CD (berisi data gambar kerja dalam format *Auto-CAD* dan animasi untuk simulasi dalam format *3D-Max*).

Kegiatan penelitian dilakukan pada tahun pertama (Tahap I), sedangkan kegiatan uji coba pada tahun kedua (Tahap II). Tahapan tersebut dapat dijelaskan melalui bagan alir sebagai berikut :



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam penelitian tahap kedua, seperti yang sudah diuraikan yaitu uji coba desain dalam format gambar 3D dan mewujudkan desain (produk eksperimen) dalam bentuk prototype display (vitrin) untuk benda-benda koleksi dan penerapannya (implementasi desain). Yang dimaksud dengan uji coba desain di sini adalah sebagai tindak lanjut dari penyempurnaan draft desain yang sudah dibuat pada penelitian tahap pertama sehingga layak dan siap untuk diwujudkan menjadi prototype. Gambar kerja untuk vitrin selain bersifat dua dimensional (2D) juga dibuat dalam format tiga dimensional (3D). Keduanya menjadi satu kesatuan yang akan memperjelas informasi yang akan disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini.

Uji coba desain pada tahap awal lebih difokuskan kepada evaluasi desain melalui sebuah analisis SWOT terhadap desain vitrin museum Radyapustaka untuk mengetahui sejauh mana tingkat kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman atau tantangannya (*threats*), sehingga hasilnya bisa menjadi dasar dalam penyempurnaan dari draft desain yang sudah dibuat. Model analisis ini tentu saja juga didasarkan pada kaidah-kaidah yang berlaku pada ranah ilmu desain. Dengan demikian penulis akan menyajikan beberapa buah vitrin dari museum Radyapustaka untuk dianalisa. Tahap berikutnya juga dilakukan ujicoba desain setelah prototype diwujudkan, sehingga melalui penerapan untuk kebutuhan sebenarnya sebagai sarana memajang benda koleksi museum akan dapat diketahui tingkat keberhasilannya.

A. DATA LAPANGAN

Ada beberapa jenis virin yang digunakan untuk penyajian benda-benda koleksi museum yaitu: Vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan , Vitrin dinding terbuka dan tertutup transparan, Box terbuka dan tertutup transparan, Panil-

panil lepas, panil-panil dinding, dan sarana pameran lainnya. Di museum Radyapustaka menerapkan beberapa jenis vitrin sebagai berikut:

1. Vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆



Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

Gambar 1. Vitrin A (Patung dada KRA Sosrodiningrat IV)



Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

Gambar 2. Vitrin B (patung dada Johannes Albertus Wilkens, amtenar yang mengompilasi kamus bahasa Jawa-Belanda.)

2. Vitrin Lepas tertutup transparan



Gambar 3. Vitrin C (Piala porselen hadiah dari Napoleon Bonaparte kepada Sri Susuhunan Paku Buwana IV)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Gambar 4. Virin D

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Gambar 5. Virin E
(Replika Patung)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



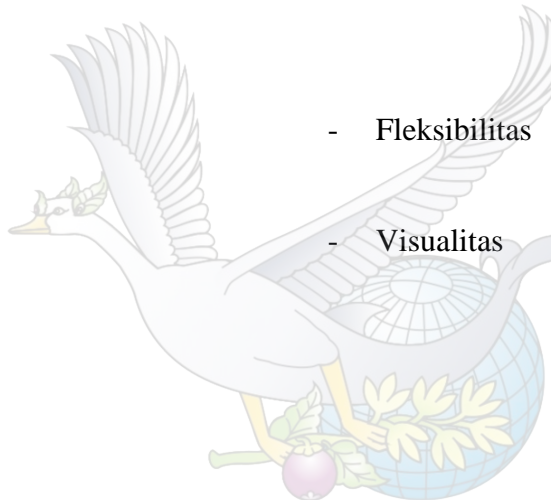
Gambar 6. Virin F
(Piring keramik)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.





Gambar 7. Virin G
(Miniatur Songgo Buwono)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

Gambar 8. Vitrin H (Gerabah)



Gambar 9. Vitrin I

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

Gambar 10. Vitrin J (Perunggu)

3. Vitrin dinding tertutup transparan



Gambar 11. Vitrin K
(Wayang Kulit)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

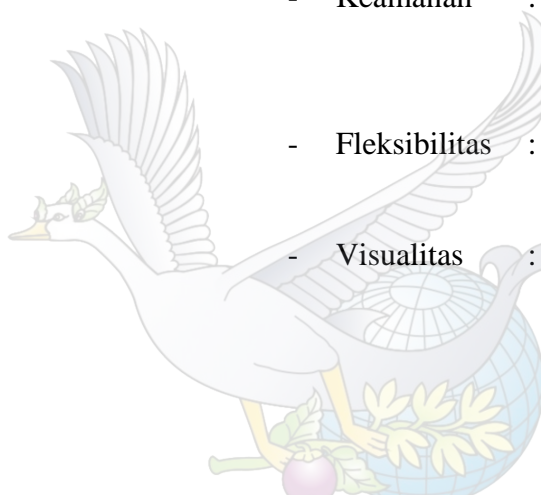


Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Gambar 12. Vitrin L (Senjata Senapan)



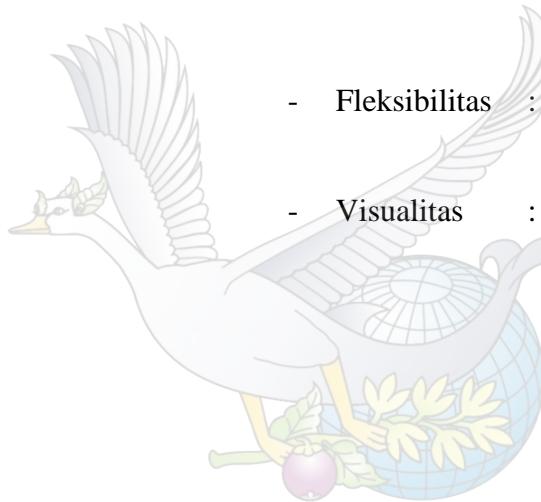
Gambar 13. Vitrin M
(Senjata Trisula)

Indikator Penilaian:

No.	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Beberapa vitrin yang telah disajikan di atas memperlihatkan ada kelebihan dan kekurangannya bila dilihat dari berbagai aspek atau indikator-indikator meliputi : kenyamanan, keamanan, feleksibilitas dan visualitas. Dengan demikian bila dianalisa secara umum dapat dirangkum sebagai berikut:

Kekuatan :

- Dari sisi ergonomis ada beberapa vitrin bisa memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk mengamati objek.

Kelemahan :

- Bentuk vitrin dengan permainan profil yang ramai dapat memecah perhatian pengunjung ketika mengamati objek atau benda koleksi museum yang disajikan.
- Keamanan terhadap benda yang disajikan dalam vitrin masih perlu dibenahi.
- Secara kenyamanan dan visualisasi juga masih harus banyak dibenahi.

Peluang :

- Dapat dikembangkan kepada bentuk vitrin yang lebih sederhana penampilannya.

Ancaman :

- Vitrin yang lebih representatif baik dari segi penampilan dan keamanan akan menjadi pilihan terhadap koleksi yang disajikan.

B. Konsep Rancangan Vitrin Museum Radyapustaka



Gambar 14. Modul penataan koleksi museum.



Pengertian furniture pada ruang pameran adalah furniture peraga atau perabot atau benda peraga atau sarana pameran untuk benda koleksi museum. Konsep dasar rancangan mengacu pada konsep perlindungan, konservasi, dan pengamanan benda koleksi pameran. Berdasarkan konsep di atas maka jenis furniture-perabot peraga antara lain adalah: vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan; vitrin dinding terbuka dan tertutup transparan; box terbuka dan tertutup transparan; panil-panil lepas, panil-panil dinding; dan sarana pameran lainnya.

Konsep tata letak furniture-perabot peraga harus mengacu pada konsep alur penyajian pameran dan ukuran benda koleksi pameran. Bentuk dan ukuran furniture peraga ditentukan oleh skala, besaran, dan ruang gerak benda koleksi pameran dan ruang gerak perawatan. Bahan atau material furniture-perabot yang akan digunakan ditentukan oleh ukuran dan persyaratan konservasi. Usulan modul yang disesuaikan dengan modul komponen lantai, dinding, dan plafon adalah modul 30 cm, dengan kelipatan 60, 90, 120, 150, 180, 210, dan 240 cm.²³

²³ Yunus Arbi, Kresno Yulianto, R. Tjahjopurnomo, M Ridwan Abdulroni Kosim, Osrifoel Oesman, Sukasno, *Konsep Penyajian Museum*, Direktorat Museum, Jakarta, 2008.

C. Rancangan vitrin

1. Alternatif Vitrin untuk Topeng

No.	Desain Vitrin	Keterangan
1.	 <p data-bbox="395 1059 863 1128">Gambar 15. Alternatif 1 Vitrin untuk Topeng (TERPILIH)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk vitrin mengutamakan tampilan objek yang disajikan, sehingga pada <i>showcase</i> hanya menggunakan material kaca . - Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED dengan radiasi panas yang terukur, agar benda koleksi tetap awet. Pencahayaan buatan dapat memberikan kesan lebih artistik terhadap benda yang disajikan.
2.	 <p data-bbox="395 1709 863 1774">Gambar 16. Alternatif 2 Vitrin untuk Topeng.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pada <i>showcase</i> menggunakan material kayu sebagai konstruksi penguat dinding kaca maupun menyangga bagian top vitrin. - Pada bagian menggunakan permainan profil.

3.	 <p>Gambar 17. Alternatif 3 Vitrin untuk Topeng.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pada bagian <i>showcase</i> sama sama seperti pada vitrin no. 1. - Tidak menggunakan penutup atas maupun pencahayaan buatan.
----	---	---

Indikator Penilaian


No.	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★	★★★★★	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★	★★★★★	★★★★★

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

1. Alternatif Vitrin Dinding

No.	Desain Vitrin	Keterangan
1.	 <p data-bbox="421 994 1023 1061">Gambar 18. Alternatif 1 Vitrin untuk Wayang. (TERPILIH)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk sederhana, menghindari bingkai pada bagian tepi. - Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED, dengan pengaturan panas terukur.
2.	 <p data-bbox="414 1688 1029 1727">Gambar 19. Alternatif 2, Vitrin untuk Wayang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hampir sama dengan vitrin no.1 tetapi menggunakan permainan profil pada bagian penutup atas.

3.	 <p>Gambar 20. Alternatif 3 Vitrin untuk Wayang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan frame keliling dengan penutup depan kaca. - Menggunakan pencahayaan buatan untuk memperjelas dan memberikan kesan artistik kepada koleksi wayang yang disajikan.
----	---	---

Indikator Penilaian

No.	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

2. Alternatif Vitrin untuk Patung

No.	Desain Vitrin	Keterangan
1.	 <p data-bbox="416 1115 1018 1178">Gambar 21. Alternatif 1, Vitrin untuk Patung. (TERPILIH)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitrin lepas tertutup. - kaca keliling pada keempat sisi akan memberikan keamanan bagi benda koleksi dan memudahkan pengunjung untuk mengamatinya. - Pencahayaan buatan dengan pengaturan intensitas yang sesuai dengan karakter benda koleksi yang disajikan.
2.	 <p data-bbox="424 1854 1008 1883">Gambar 22. Alternatif 2 Vitrin untuk Patung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitrin lepas terbuka, tidak memerlukan dinding kaca untuk menutupi benda koleksi museum yang disajikan.

3.	 <p>Gambar 23. Alternatif 3, Vitrin untuk Patung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vitri lepas tertutup tanpa menggunakan pencahayaan buatan.
----	--	--

Indikator Penilaian

No.	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2.	Keamanan	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3.	Fleksibilitas	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4.	Visualitas	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

D. Sosialisasi Desain

Kegiatan sosialisasi desain dalam format FGD (*Focus Group Discussion*) ini disamping menyampaikan hasil rancangan juga untuk mendapatkan masukan-masukan dari pihak-pihak terkait guna memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2013 di ruang rapat jurusan Desain FSRD ISI Surakarta. Pihak-pihak yang diundang antara lain dari pengelola Museum Radyapustaka, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar), dan para akademisi di Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.



Gambar 24. Suasana di dalam kegiatan FGD yang diselenggarakan di ruang rapat jurusan Desain.



Gambar 25. Bapak Sukono dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemkot Surakarta sedang memberikan masukan.



Gambar 26. Ibu Yanti dari pihak Museum Radyapustaka menyampaikan pendapatnya.



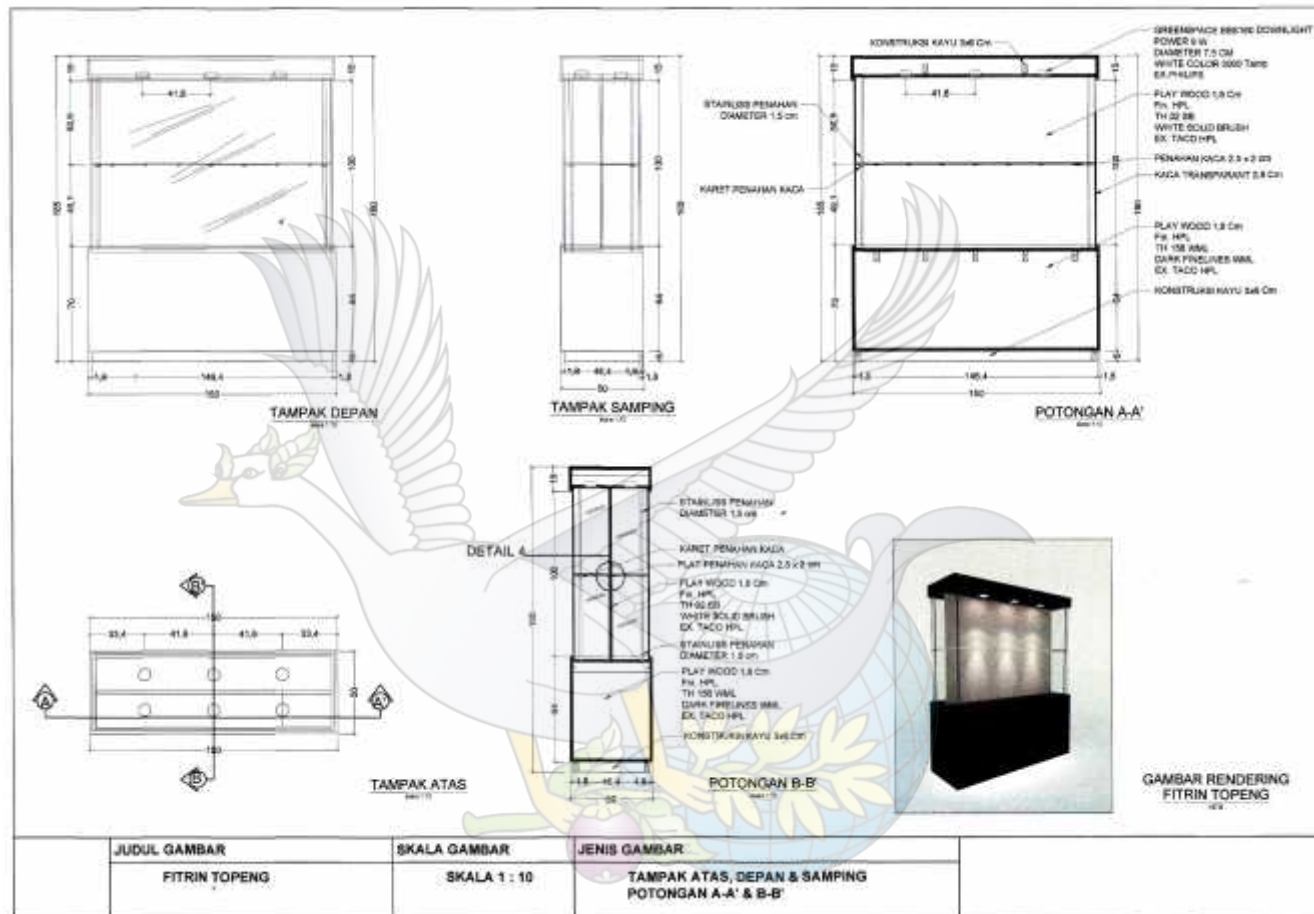
Gambar 27. Bapak Cholis dari akademisi sedang memberika masukan.



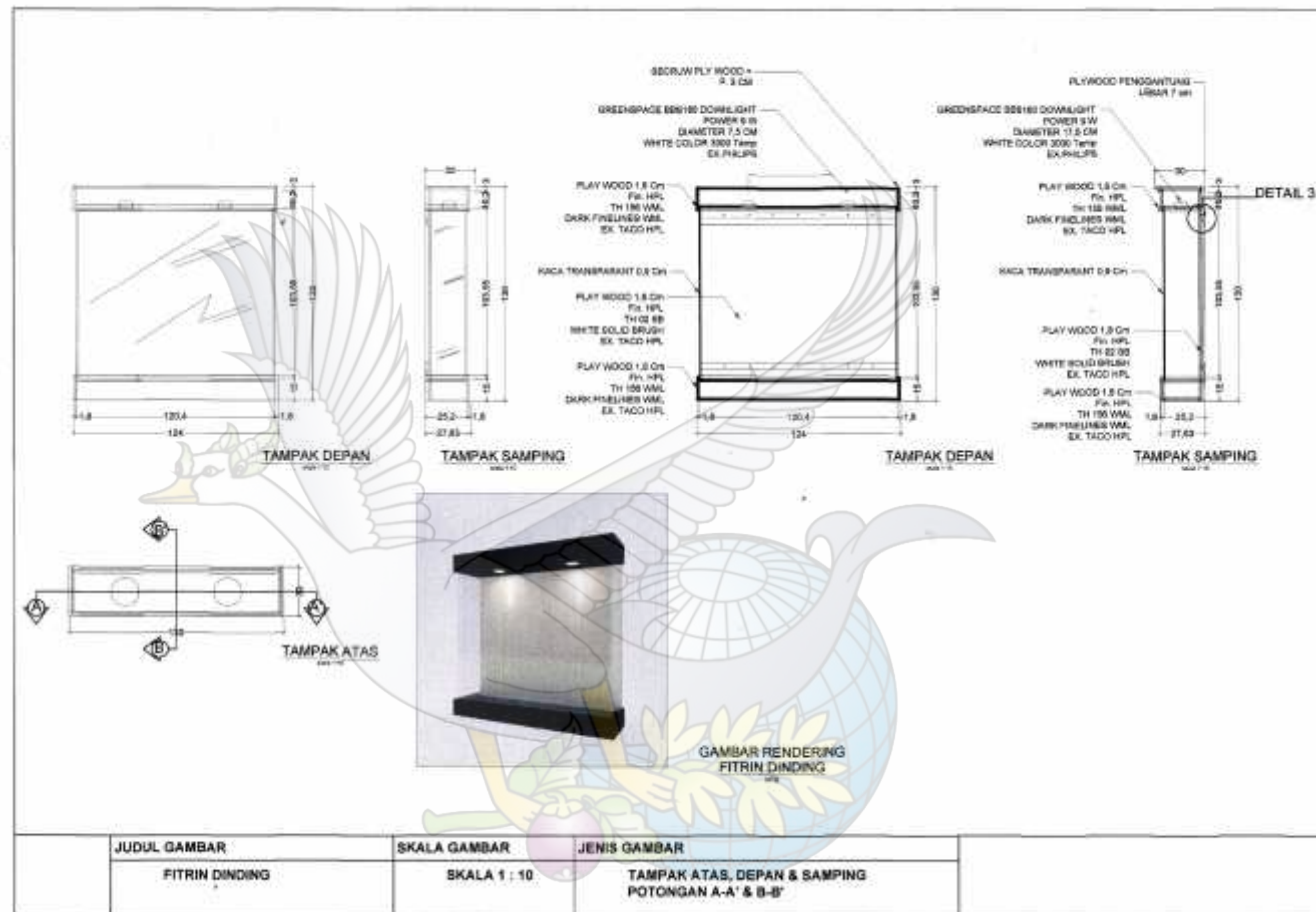
Gambar 28. Foto bersama panitia dengan tamu undangan.



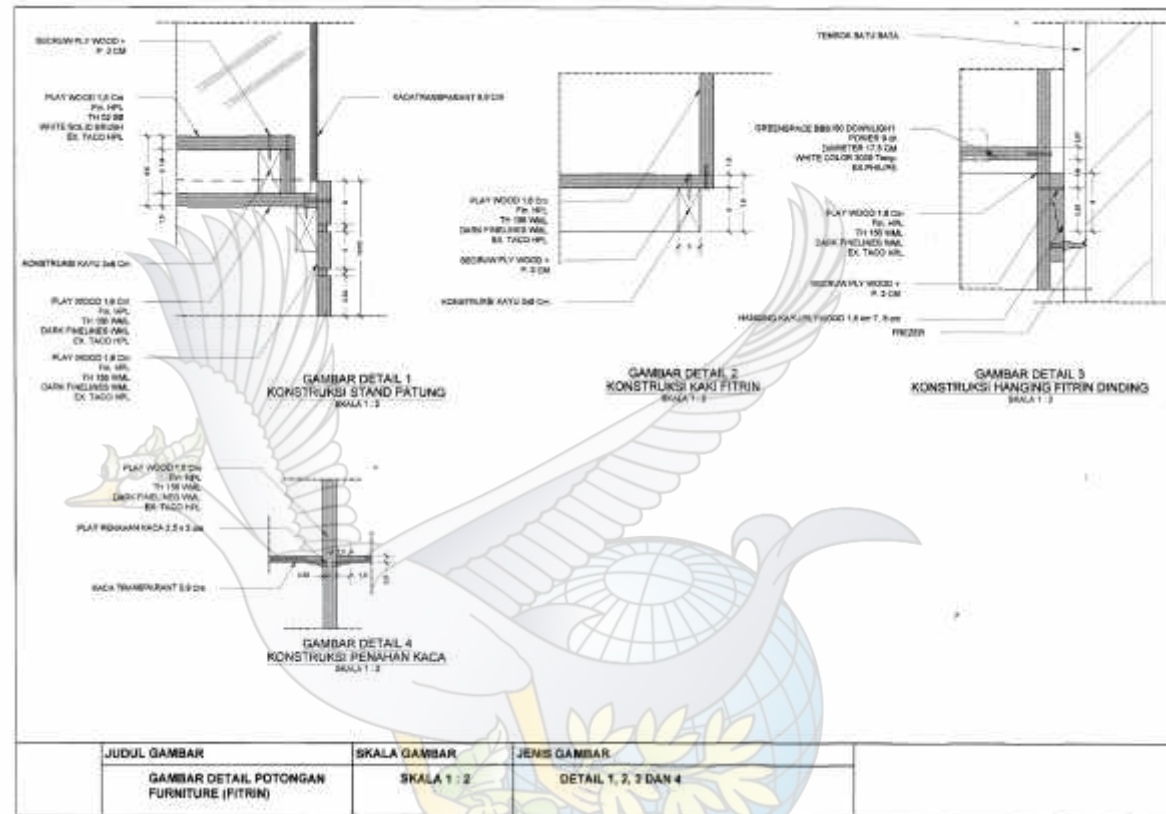
GAMBAR KERJA VITRIN



Gambar 29. Gambar Kerja Fitrin Topeng



Gambar 30. Gambar Kerja Fitrin Wayang



Gambar 32. Gambar Potongan dan Detail Konstruksi Fitrin

E. Proses Produksi



Gambar 33. Pengerjaan bagian dasar (*based*) dari vitrin untuk koleksi topeng.



Gambar 34. HPL digunakan untuk melapisi bagian dasar dari vitrin untuk topeng.



Gambar 35. Bagian atas dan bawah dari fitrin.



Gambar 36. Kaca tempered 8 mm dilapis stiker transparant, difungsikan untuk menempelkan koleksi topeng yang akan disajikan.



Gambar 37. Konstruksi ring penahan hambalan kaca pada bagian sudut.



Gambar 38. Konstruksi pemasangan *hanging* dengan *screw* untuk meletakkan topeng.



Gambar 39. Konstruksi ring penahan hambalan kaca pada bagian sudut.



Gambar 40. lampu LED untuk pencahayaan terhadap koleksi topeng.



Gambar 41. Posisi saklar diletakkan di bagian bawah dari vitrin.



Gambar 42. Pemasangan topeng ke dalam vitrin melalui samping dengan menggeser bidang kaca ke atas.



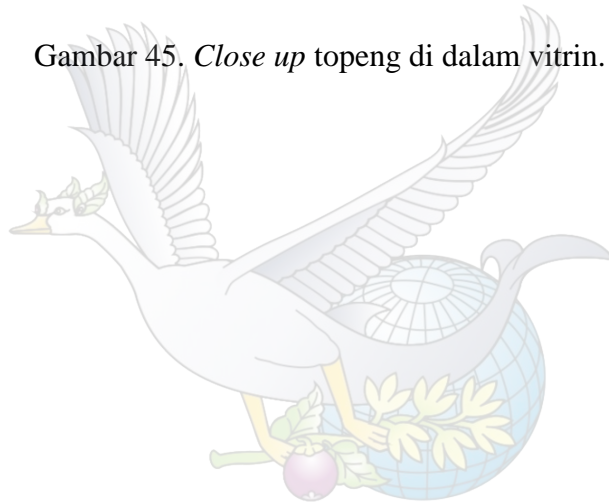
Gambar 43. Vitrin menggunakan pencahayaan lampu LED untuk memberikan kekuatan visual pada topeng.



Gambar 44. Koleksi topeng dalam vitrin dilihat dari sudut pandang yang lain.



Gambar 45. *Close up* topeng di dalam vitrin.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Museum sebagai sebuah wadah penempatan artefak budaya, memiliki peranan besar untuk menjaga kelestariaannya sehingga bisa bermanfaat bagi pendidikan, ilmu pengetahuan dan aspek kehidupan yang lain. Di dalam museum banyak terdapat objek yang bisa dikaji sesuai dengan bidang dan kepentingan yang ingin dicapai. Seperti halnya sebuah perpustakaan yang menyajikan banyak data dan informasi, disini lain museum memiliki kelebihan karena yang ditampilkan merupakan data yang bersifat primer. Untuk itu penting diperhatikan bagaimana metode penyajian benda-benda koleksi museum agar dapat memberikan suasana yang menarik bagi para pengunjung.

Desain interior museum yang baik akan membantu perannya lebih maksimal. Pengelompokan ruang koleksi, pengaturan alur sirkulasi, penataan layout, desain vitrin, serta tata kondisi ruang dan aspek keamanan merupakan bagian penting yang mempengaruhi tingkat kenyamanan dan keamanan. Pengunjung datang ke museum tentunya tidak ingin meninggalkan kesan bahwa museum sebagai sebuah tempat yang kusam, berdebu dan penuh misteri. Museum yang nyaman, aman dan menarik akan memudahkan bagi pengunjung untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di dalamnya.

Saran yang bisa kami sampaikan pada hasil penelitian ini antara lain perlu dilakukan penataan kembali terhadap interior museum Radyapustaka terkait organisasi ruang, lay out, desain vitrin , tata kondisi ruang dan aspek keamanan. Organisasi ruang terkait tema penataan benda koleksi museum yang akan memberikan kemudahan akses dan sirkulasi bagi pengunjung. Lay out akan dilakukan penataan

benda-benda koleksi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Desain vitrin yang baik dan menarik dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengamati dan mengambil data yang diperlukan. Faktor keamanan dan tata kondisi ruang terkait dengan pencahayaan dan penghawaan masih perlu dibenahi agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan keamanan bagi benda-benda koleksi yang disajikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, 2002. *Sosiologi Desain*, Penerbit ITB, Bandung.
- Agus Sachari, 1986. *Paradigma Desain Indonesia*, Pengantar Kritik, Penerbit CV. Rajawali, Jakarta.
- H.B.Sutopo, 2002. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Ching, Francis D.K. (1996), *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.
- _____ (1991), *Arsitektur : Bentuk, Ruang & susunannya*, penerjemah Paulus Hanoto Adjie, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, (2008). "Komitmen Museum Swasta", dalam *Majalah Gong* No.99/IX/2008.
- DS Nugrahani (2008). "Museum : Potensi dan Popularitasnya", dalam *Majalah Gong* No.99/IX/2008.
- Fridman, Arnold. (1976), *Interior Design*, Elsevier Publishing Co., Inc., New York.
- James J. Spillane, S.J. (2002), *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Kristanto, Gani. (1986), *Konstruksi Perabot Kayu*, Penerbit Satya Wacana, Semarang.
- Lexy J. Moeleong. (1996), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Mikke Susanto. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta.
- Moh. Amir Sutarga. (1990), *Pedoman Penyelenggaraan dan pengelolaan museum*, Dirjen. Kebud, Dep. P & K, Jakarta.
- Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.
- Setiawan Sabana. (2008), "Masalah Permuseuman di Indonesia", dalam *Majalah Gong* No.99/IX/2008.

Suptandar, J. Pamudji. (1999), *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior*, Djambatan, Jakarta.



